



Nº 2

JUEGA Y COLOREA CON

MASTERS

DEL UNIVERSO



150 PESETAS

MASTERS[®]

DEL UNIVERSO



 ediciones
zinco

MASTERS DEL UNIVERSO[®] es una marca registrada propiedad y utilizada bajo licencia de Mattel Inc. © Editado por Ediciones Zinco, S.A. Aragón, 264 5^º, 08007-Barcelona. © Todos los derechos reservados por acuerdo con Promovip, S.A. © Impreso por EMEGE, Industrias Gráficas, S.A. c/. Londres, 98 Barcelona. © Distribuido por Coedia, S.A. Valencia, 245, 3^º, 08007-Barcelona. © Dep. Legal: B-24929-87. IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN.

Canarias, Ceuta y Melilla: 145 ptas.



TEELA



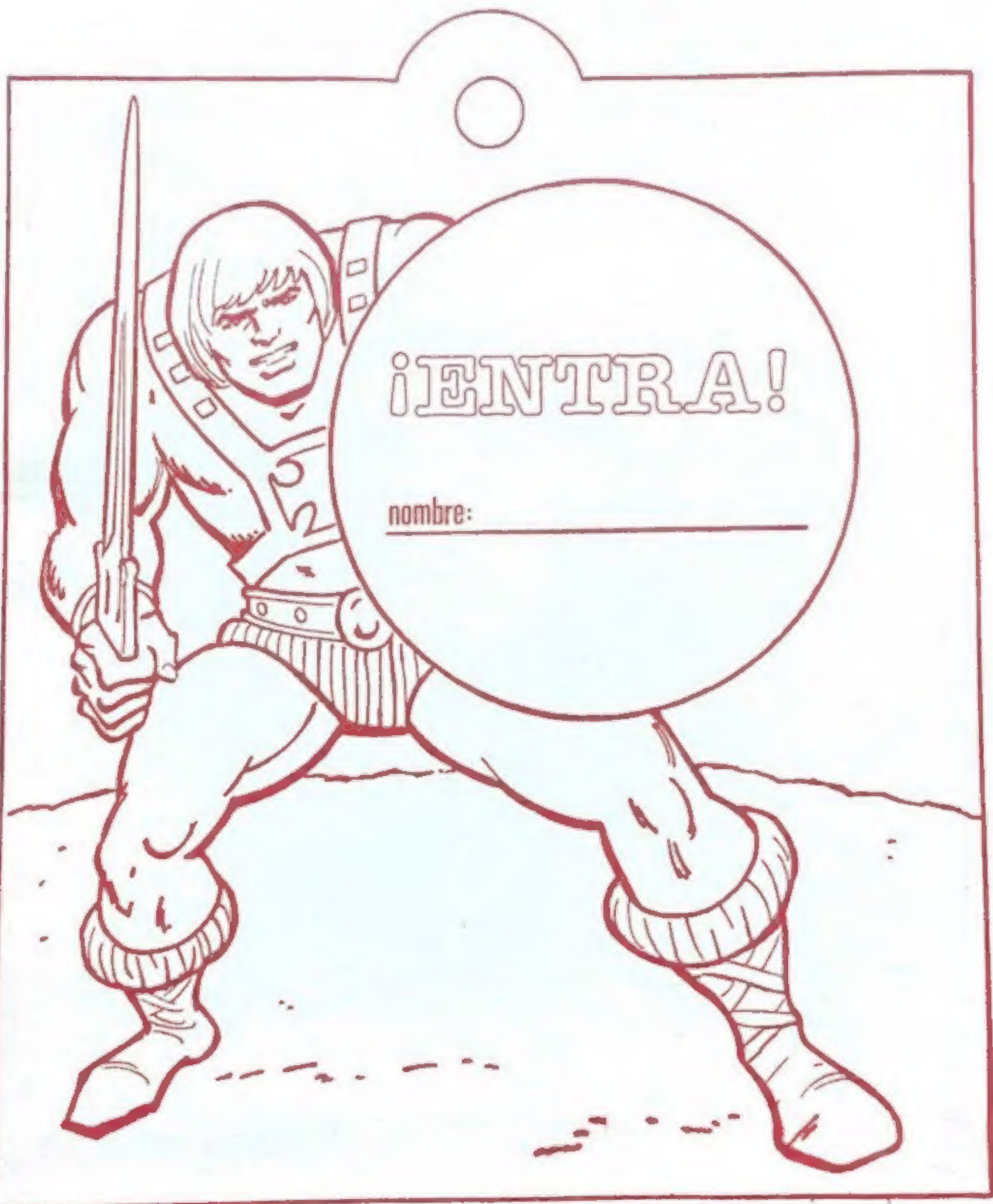
SKELETOR



HE-MAN

EL MENSAJE SOBRE LA PUERTA.

Te ofrecemos este cartel que representa a tu héroe favorito. Recórtalo, coloréalo y escribe tu nombre en él. Luego, pégalo en la puerta de tu habitación con un poco de cinta adhesiva.





JUEGO DE LOS MASTERS DEL UNIVERSO.

Cada jugador empezará la partida con 25 puntos. Los jugadores, por turno y con los ojos cerrados, deben poner un dedo sobre el dibujo que figura aquí debajo. Si uno de los jugadores toca la aeronave, pierde 3 puntos y si toca el carro de asalto pierde 2 puntos. Tocar a HE-MAN o SKELETOR hace perder 4 puntos y se cuentan 5 puntos de penalización al jugador que toque el planeta. Si un jugador tiene la suerte de no tocar ninguno de esos divinos elementos, gana 2 puntos. La partida termina si un jugador no tiene más puntos o, por el contrario, si uno de los participantes obtiene 50 puntos.





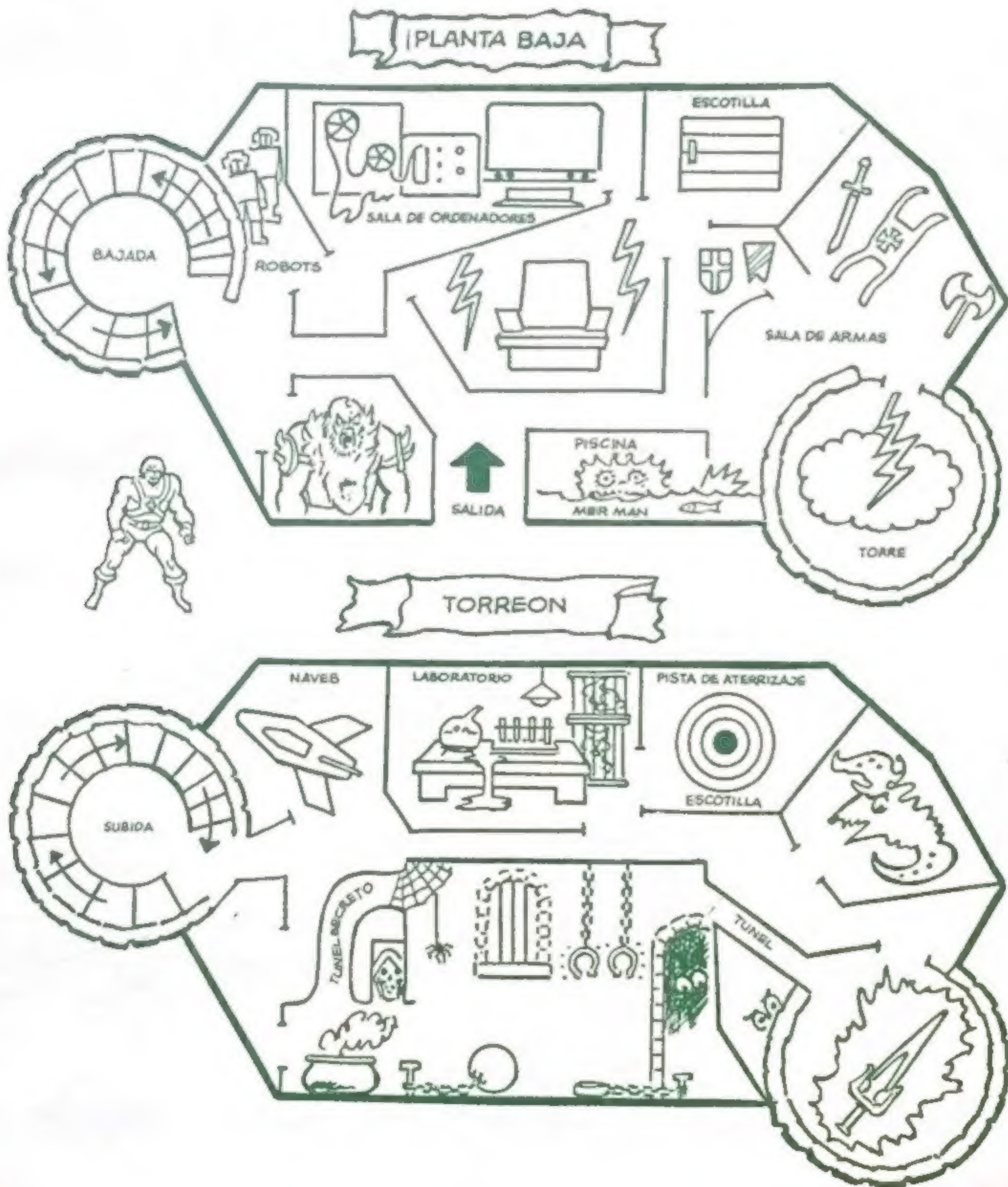
EL MENSAJE MISTERIOSO.

HE-MAN está frente al Castillo de GRAYSKULL. Alguien le habla. Para saber quien es te bastará con seguir los puntos numerados del 1 al 41.



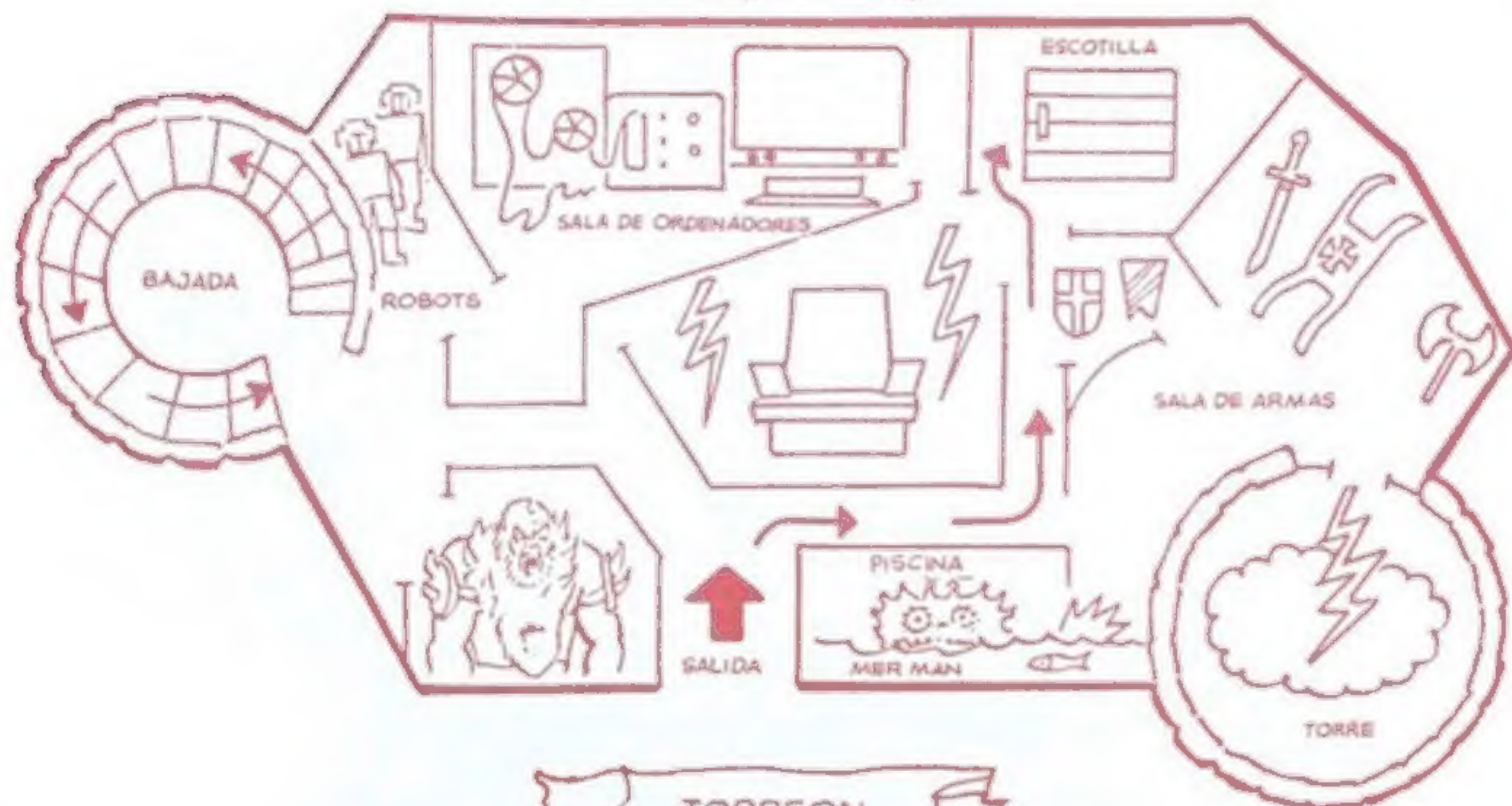
EL PLANO DEL CASTILLO DE GRAYSKULL.

He aquí el plano del Castillo de GRAYSKULL. HE-MAN está en la planta baja, a la entrada del Castillo. Tomando la flecha como punto de partida, ayúdale a encontrar la ESPADA MAGICA en el torreón (ver el plano a continuación). Date prisa si quieres escapar del maleficio de los espíritus dañinos...

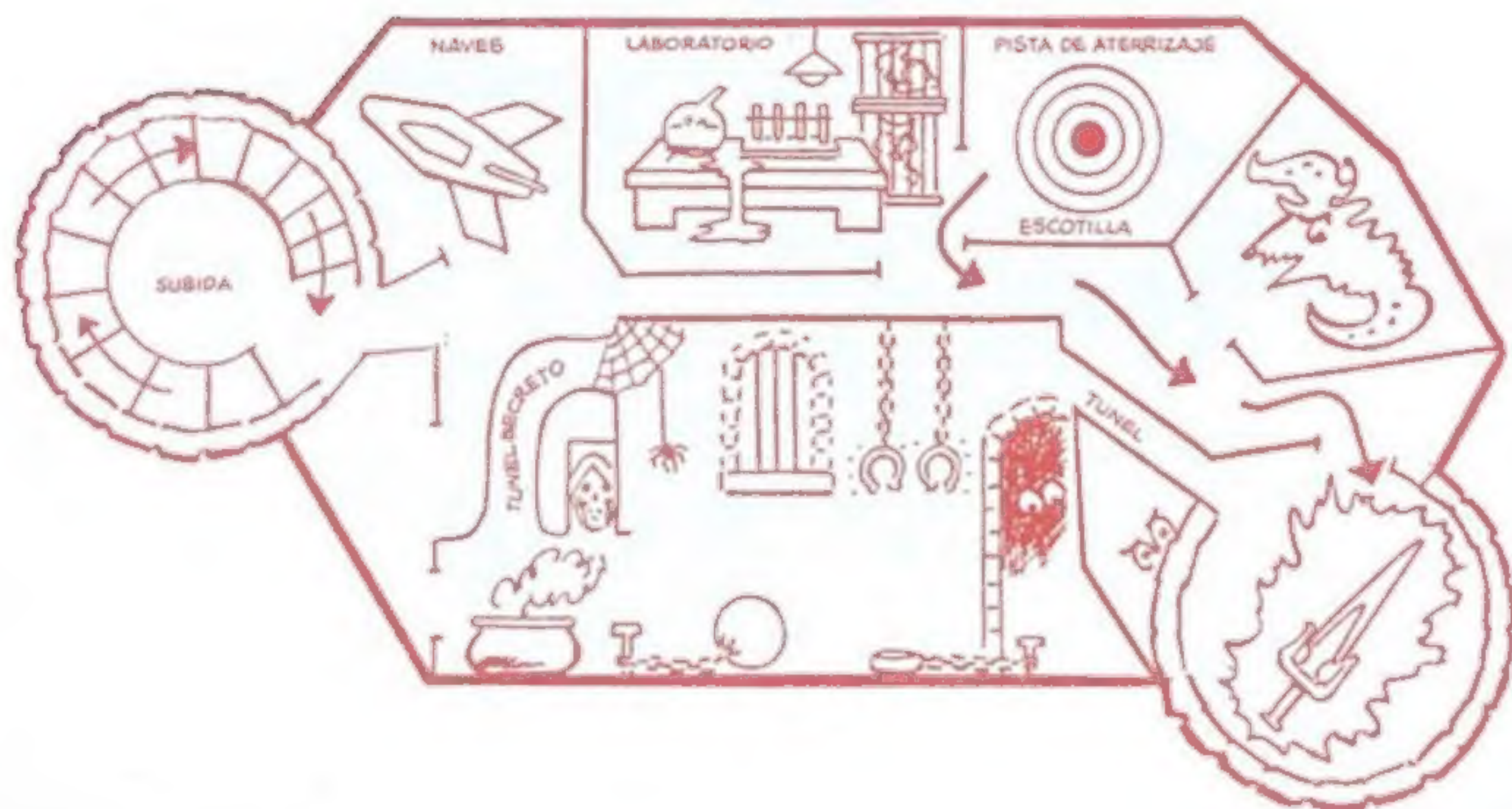


SOLUCION DEL JUEGO.

PLANTA BAJA



TORREON



LA NAVE ESPACIAL.

¡Fabricate tu propia nave espacial! Utiliza los emblemas que hay al pie de la página para decorarla. La maqueta está en la página de la derecha.

Orden de los pliegues que hay que efectuar:

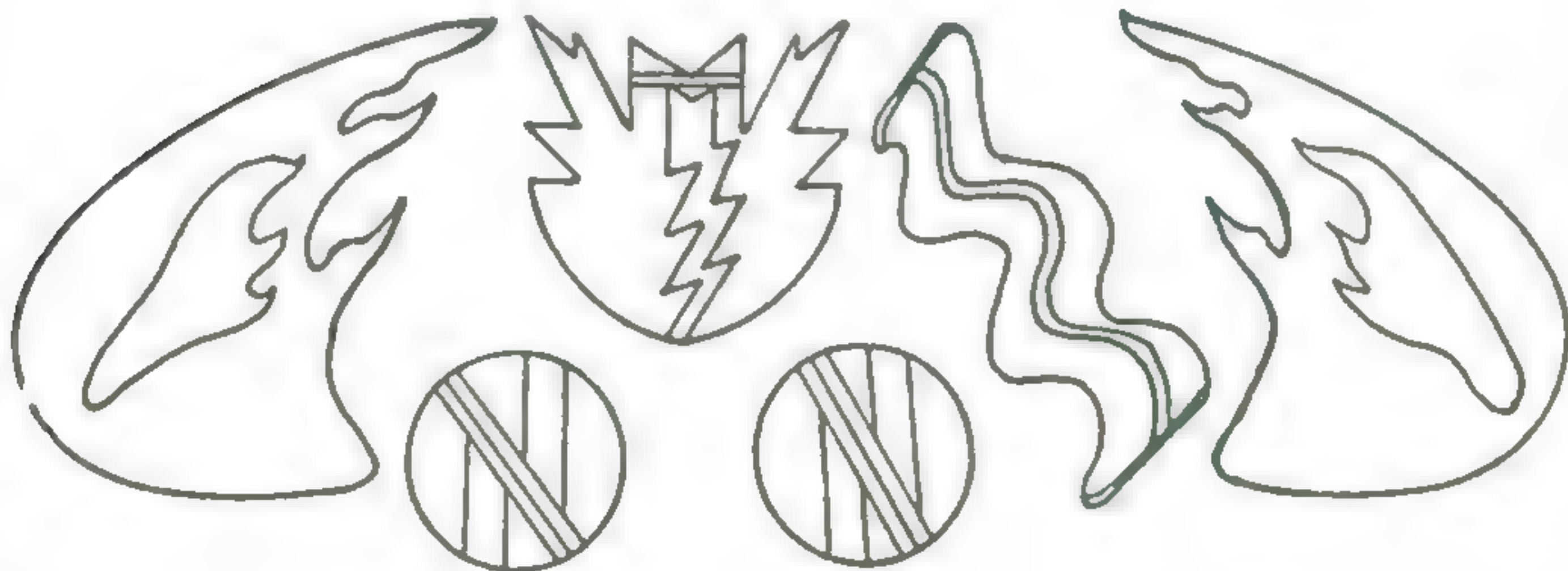
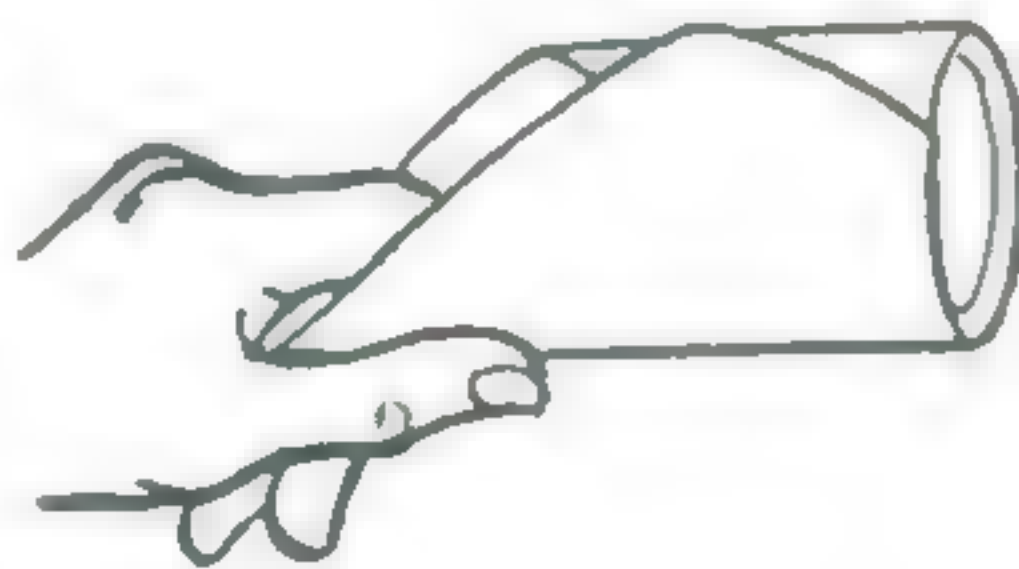
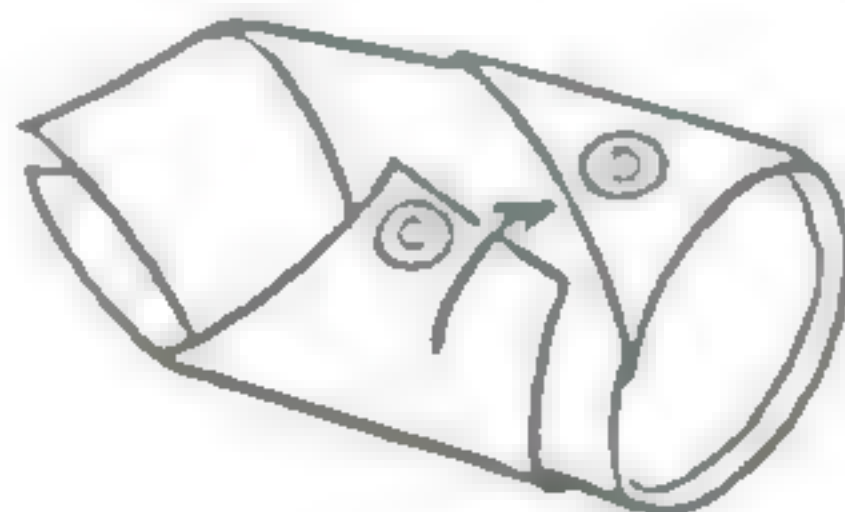
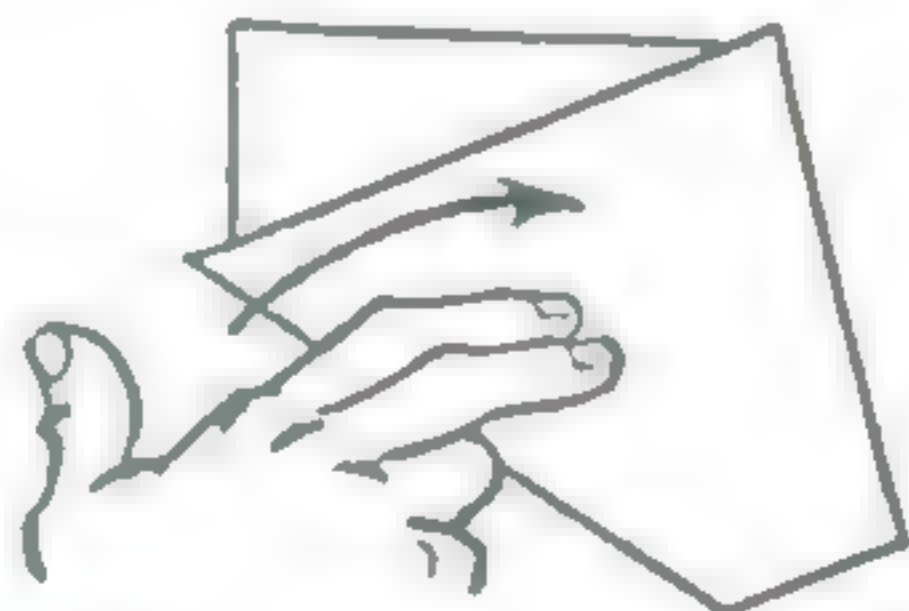
1— Recorta la página de la derecha. Dobra luego la parte A siguiendo el punteado, con la que debes recubrir la parte B.

2— Una vez la página doblada, haz un nuevo pliegue sobre cada uno de los lados del pliegue original (siguiendo el punteado del dorso de la página).

3— Desliza la parte C bajo la parte D y sujétalas así con un trozo de cinta adhesiva.

4— Sostén tu nave espacial como se indica en el dibujo adjunto. Luego, lánzala suavemente...

Con un poco de entrenamiento podrás lanzar tu nave espacial de forma que puedas hacerle efectuar virajes o bien hacerla servir de boomerang.



RECORTA A LO LARGO DE LA LINEA NEGRA.

RECORTA A LO LARGO DE LA LINEA NEGRA.

(A)

(B)

DOBLAR



EL PLAN DEL MASTER

MAN AT ARMS debe intentar que TRI KLOPS alcance la parte superior de la torre y entre en el castillo.

Para el juego se necesitan MAN AT-ARMS y quien sea TRI KLOPS. Partiendo del pie de la escalera, los jugadores deben, por turno, trepar por cada uno de los peldaños e ir poniendo en ellos sus manos. Cada participante puede, de una sola vez, poner sus manos sobre 1, 2 o 3 peldaños.

Atención: un jugador puede, en cualquier momento, pasar por encima de la escalera de su oponente para bloquearla. El vencedor es el que utiliza la escalera para alcanzar la parte superior de la torre en primer lugar.

Una vez terminada la partida, se debe organizar otra para hacer nuevas partidas.



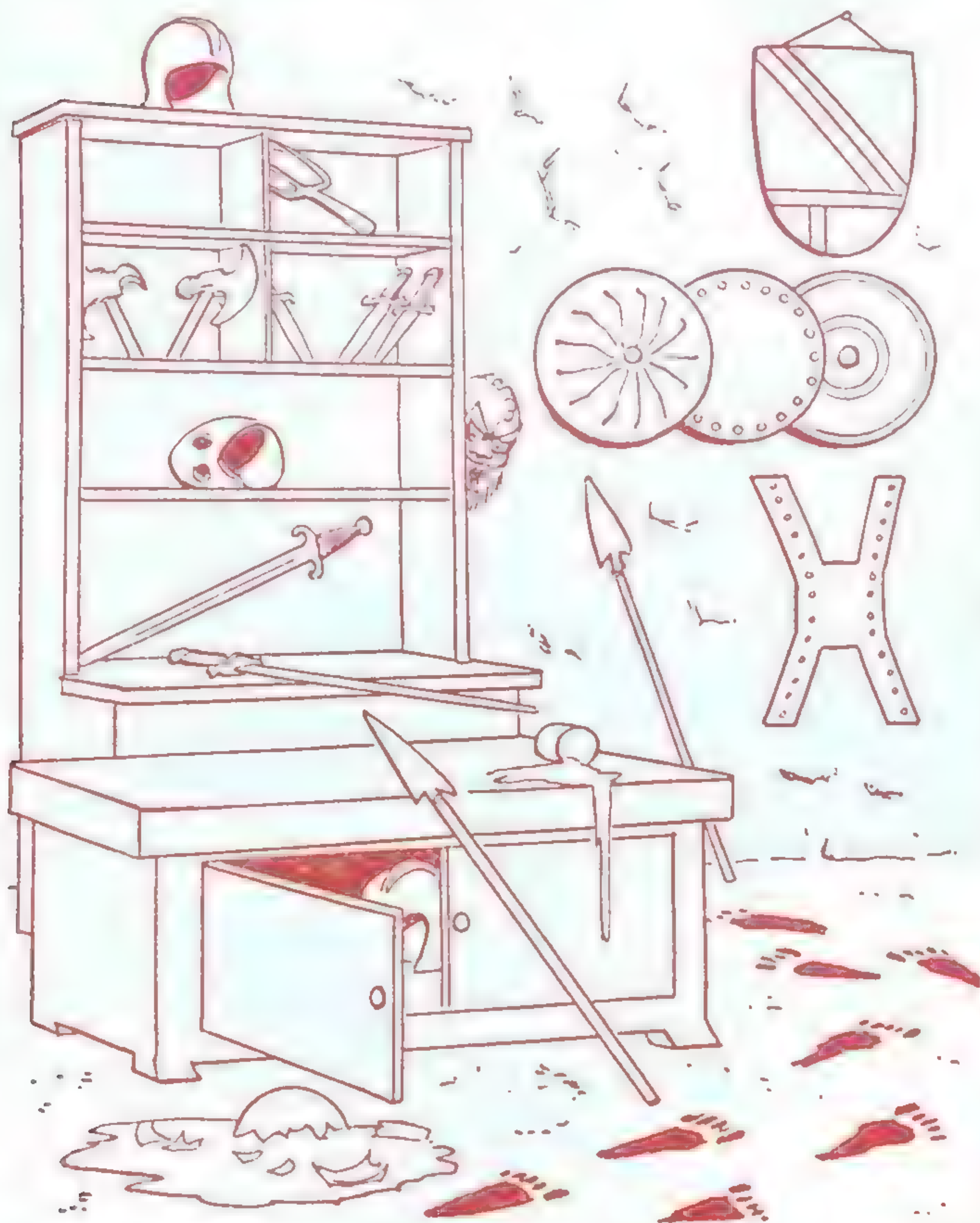


EL SENTIDO DE LA OBSERVACION.

MAN-AT-ARMS monta guardia en la Sala de Armas. Observa bien cada detalle de esta escena y luego gira la página.



Alguien ha destrozado la Sala de Armas. Intenta encontrar todos los elementos que han desaparecido. ¿Puedes decir quien es el autor de este saqueo?





Imagina y dibuja los personajes contrarios que pelean HE-MAN y ZODIAC.

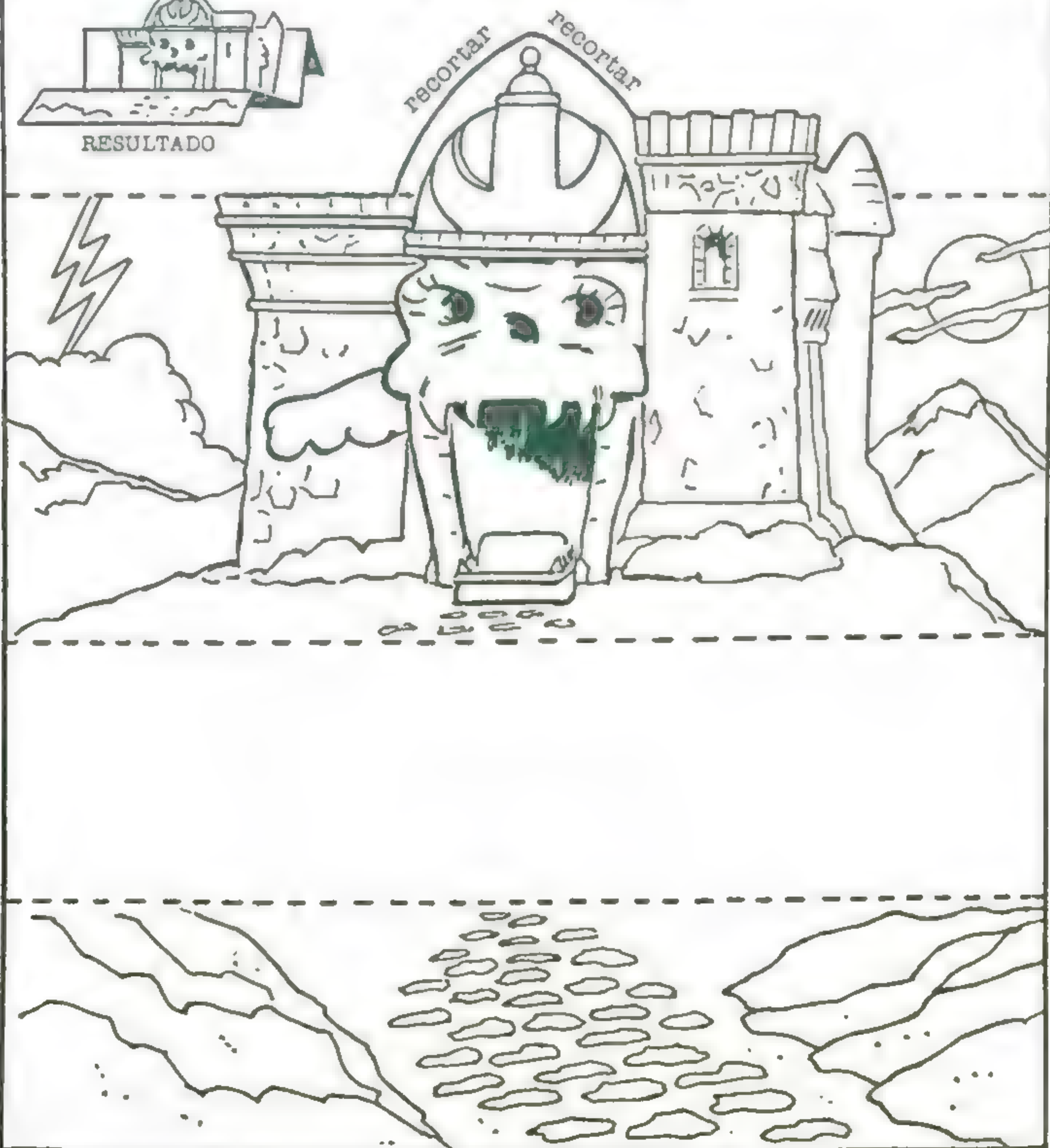


EL CASTILLO DE GRAYSKULL.

Empleza por colorear el Castillo de GRAYSKULL. Luego recorta la página siguiendo la línea negra y efectúa el doblado siguiendo la línea de puntos. Recorta la parte superior del Castillo siguiendo la línea negra; los punteados que están a cada lado te permitirán que el Castillo se mantenga en equilibrio sobre una superficie plana.



RESULTADO



EL RECORRIDO DE HE-MAN.

Ayuda a HE-MAN para que encuentre su camino de regreso al Castillo de GRAYSKULL.

Elude a los enemigos que le acechan a lo largo de todo su camino.



A LA BUSCA DE NUESTROS HEROES.

BEAST MAN, FAKOR, ZODIAC, MER MAN y SKELETOR están ocultos en la jungla. ¿Podrías encontrarles?









EL CODIGO SECRETO.

TEELA ha encontrado un mensaje en clave escrito en la pared del Castillo de GRAYSKULL. Léelo poniéndolo delante de un espejo y sabrás lo que dice.





EL DESAFIO DE LOS MASTERS.

Los jugadores, por turno y con los ojos cerrados, deben poner un dedo, al azar, sobre el dibujo que figura a continuación. Si un jugador toca la mandíbula de la entrada al Castillo de GRAYSKULL, gana 10 puntos. Si toca a HE-MAN o TEELA, sólo gana 5 puntos. En cambio, si uno de los participantes toca a SKELETOR o a BEAST MAN, tendrá una sanción de 3 puntos. El vencedor es el que totaliza primero 25 puntos.







A TODO COLOR

A muchos años luz de nuestro planeta TIERRA, donde el tiempo no existe, surge una casta GUERRERA...

33 ZINCO



COMIC
MENSUAL

36
PAGINAS

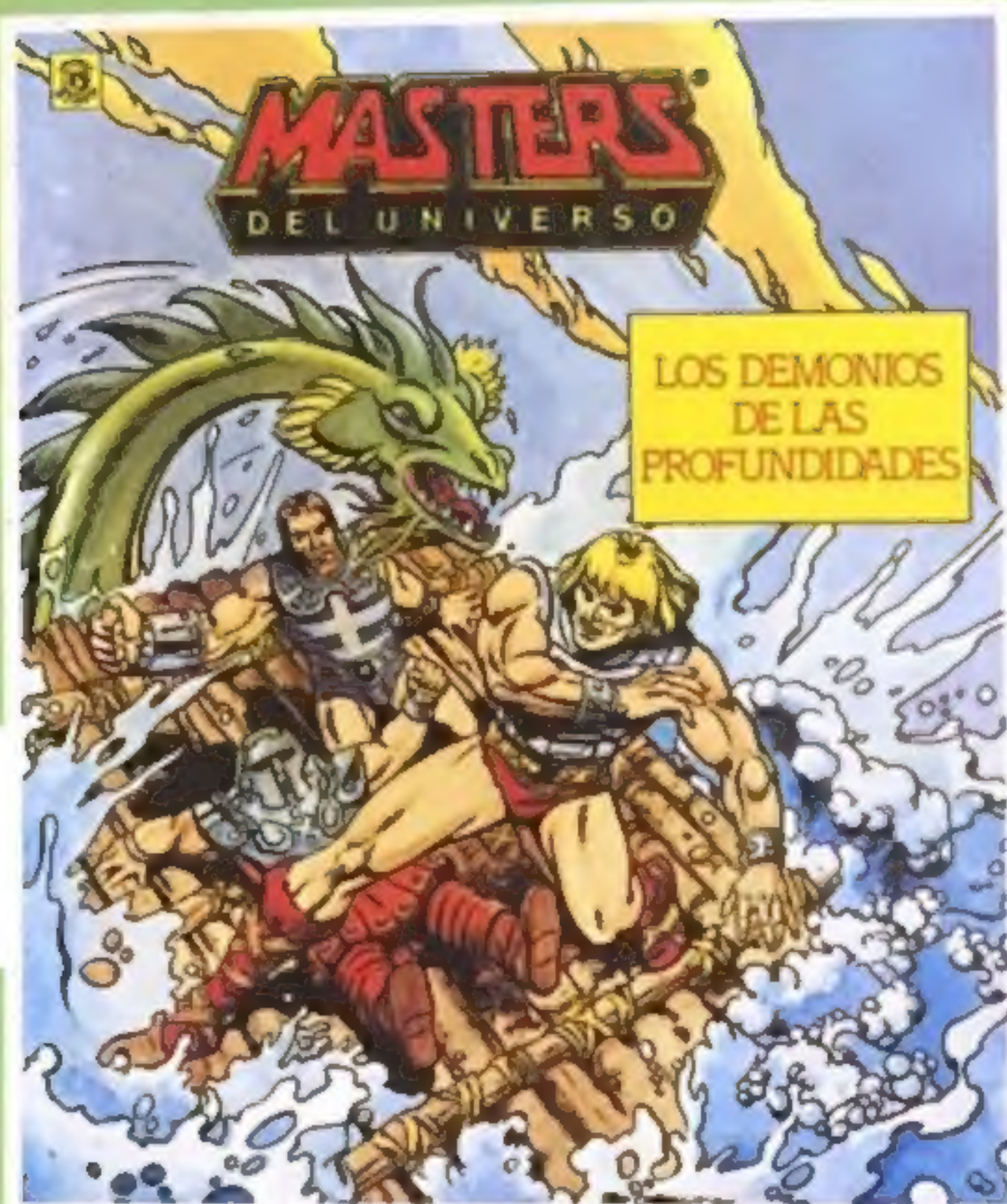
150
PESETAS
IVA INCLUIDO

MASTERS

DEL UNIVERSO®

LOS MAS FUERTES DE
ENTRE LOS FUERTES!

© 1986 MATTEL Inc.



¡Y
AHORA...

**FASCINANTES AVENTURAS QUE
HARAN VOLAR TU FANTASIA**

**COMPARTE TUS VACACIONES
CON LOS MASTERS DEL UNIVERSO**

